

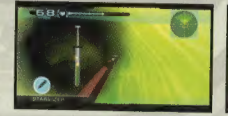
# ENDOSCOPIE

*La chirurgie endoscopique requiert que vous guidiez à travers l'organisme une sonde munie d'une batterie d'outils. Cela exige une grande dextérité ainsi que la capacité de déterminer le meilleur outil pour effectuer le travail.*



### Stabilisant

Déplacez-vous à proximité de la paroi interne et tenez le bouton Z enfoncé afin d'injecter un stabilisant dans le patient. Si vous n'êtes pas assez proche de la paroi, une icône apparaîtra.







### Anse

Un anneau jaune apparaîtra alors que vous tenez le bouton Z enfoncé; ajustez l'angle et la position de l'anse en fonction de l'anneau. Utilisez le levier de contrôle pour ajuster la position, puis faites tourner la manette Nunchuk dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse afin d'ajuster l'angle. Une fois que l'anse est placée autour de la cible, relâchez le bouton Z.

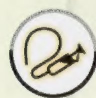




### Pince hémostatique

Tenez le bouton Z enfoncé afin de cautériser la zone touchée par une hémorragie. Si vous cautérisez trop longtemps, cela créera des dommages.





### Drain

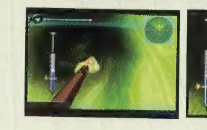
Tenez le bouton Z enfoncé. Vous pouvez utiliser le levier de contrôle pour faire de légers ajustements à la position du drain.

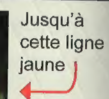




### Seringue

Tenez le bouton Z enfoncé pour procéder à une injection. Relâchez le bouton lorsque le compteur atteint la ligne jaune; l'injection d'une quantité excessive de médicament causera des dommages.



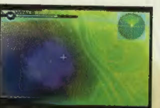


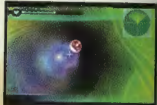
Jusqu'à cette ligne jaune



### Vaporisateur

Tenez le bouton Z enfoncé. Si vous vous trouvez trop loin de la cible ou si celle-ci n'est pas située au centre de l'écran, la vaporisation ne produira aucun effet.







### Scalpel

Tout en tenant le bouton Z enfoncé, utilisez le levier de contrôle pour déplacer le scalpel et faire une incision.





### Pince

Tenez le bouton Z enfoncé pour saisir la cible, puis relâchez le bouton pour la récupérer automatiquement.



## Radar



Le radar dans le coin supérieur droit de l'écran peut être utilisé pour découvrir les zones affectées adjacentes. Le centre du radar constitue votre position actuelle et les zones affectées sont affichées en tant que points. La zone en jaune représente votre champ de vision.



Un point blanc signifie que vous ne faites pas face directement à la zone affectée. Inclinez d'abord le levier de contrôle vers le haut/bas jusqu'à ce que le point blanc s'agrandisse. Inclinez ensuite le levier de contrôle vers la gauche/droite et placez le point dans votre champ de vision. Lorsque le grand point blanc devient bleu, la zone affectée se trouve devant vous. Pour rendre visibles certaines zones affectées et pouvoir les traiter il vous faudra vaporiser l'endroit.





Lorsque les joueurs sont coéquipiers, ils se relayent pour traiter le patient. Après un certain temps, l'autre joueur prend le relais (le joueur qui ne manipule pas l'endoscope commande alors la lampe). L'icône sous les signes vitaux indique quel joueur manipule l'endoscope. L'icône se transforme en compte à rebours lorsque le changement est sur le point de se produire. Vous pouvez choisir quel joueur commence dans l'écran Play Mode (Mode de jeu).



Le joueur 1 contrôle le jeu



L'indicateur de temps apparaît





Lorsque la minuterie atteint 0, les joueurs changent de rôle



Le joueur 2 contrôle le jeu